

Cultural Myth Analysis of an Animation: Barbapapa Changes

Behrouz Avazpour 

PhD in art research, Translator, author, university lecturer, Tehran, Iran.

(Received: 22 Feb 2023, Accepted: 10 May 2023)

One category of art critic methods developed a lot in recent decades is mythological critic and this article has chosen cultural mythanalysis which is invented by Denis de Rougemont Swiss researcher whose most important intellectual concern was the cultural situation in Europe in the twentieth century; A situation which he called "the Western Cultural Night". In his view, the main reason for this cultural night was that Westerners were deprived of a romantic relationship in both its individual and social sense, and this was rooted in the archetype of lovemaking and myth-based mythological narratives in Western culture. Thus, by inventing cultural mythanalysis as a method of research, Rougemont sought to investigate this important issue in the narratives and their Consequences in the works of art. In this article, with the help of "Cultural mythanalysis", an animation which is called "Barbapapa Changes" is analyzed, and concludes that the psychomythological basis behind it is a constant metamorphosis, and this type of metamorphosis indicates an ancient cultural complex: in any society which Its cultural conditions consciously prevent people from doing their desired activities with their true identity, the subconscious of the people leads them to change their identity or at least pretend to it.

Keywords:

Cultural mythanalysis, Denis de Rougemont, barbapapa, Annette Tison, Talus Taylor.

Introduction:

Introduction: In recent decades, cinema, as an art form, and cinematographic works, as works of art, have taken precedence over other types of artworks, giving rise to a new type of criticism for which special methods and approaches have been invented, while criticism of cinema in Iran is still the same as before. During this

same period, an important development has occurred in art criticism: criticism is no longer intended to distinguish right from wrong, but to analyze; the artwork is seen as a problem whose solution, in addition to making the meaning of the work clear, leads to an understanding of a fundamental aspect of existence and life. In the meantime, the evolution that took place in the field of mythology shortly before the mentioned time is also important for this writing. Mythological methods can generally be classified into two major groups: traditional mythologies, whose purpose is to get familiar with the myths, and new mythologies, whose aim is to understand the logic of myths and apply this logic to gain an understanding of anything in any field, including art. Needless to say, the mythology of art was basically realized due to the invention of the mythologies of the second group.

Furthermore, the logical understanding is, in essence, systematic and methodical and can only be implemented through the new definition of criticism, i.e., analysis in art. In this respect, this article seeks to "analyze" an animation called "Barbapapa Changes" using "cultural myth analysis" as a method of new mythologies as it presents an understanding of a fundamental aspect of existence and life in addition to understanding the meaning behind this work. In particular, this study seeks to answer the following question: "How can the method of cultural myth analysis be used to understand the meaning behind the animation of Barbapapa, and, in this way, how can one understand the fundamental aspect of existence?"

Method

Cultural mythology was proposed by Denis de Rougemont as a method of new mythologies (Rougemont, 1961, 47). Rougemont's intellectual concern was the cultural situation of Europe in the 20th

Citation: Avazpour, Behrouz (2023). Cultural Myth Analysis of an Animation: Barbapapa Changes, *Journal of Two-Quarterly Journal of Visual Arts Studies*, 1(1-2), 105-115. (in Persian)

DOI: <https://doi.org/10.22111/jart.2023.44945.1031>



century. From his point of view, the main cause of the cultural night of the West was that the Westerners were not benefiting from the romantic relationship both in its individual sense and in its social sense, which was rooted in the archetype of love and mythological narratives with the theme of love in western culture. So, in this way, by inventing cultural myth analysis as a research method, Rougemont decided to investigate this issue in the aforementioned narratives and their influences on the works of art (Rougemont, 2014: 16-17). In the meantime, after explaining the mentioned method, he did not suffice to the issue of love and expanded it to other mythological themes, creating many works. Now considering all of these works, it is possible to operationalize his cultural myth analysis and explain the implementation process of this method step by step. Rougemont uses cultural myth analysis in two ways. The whole process of implementation of the first way, which is also applied in this article, can be divided as follows: choosing a creative artist, identifying the psycho-mythological theme that is used in most of the artworks of this artist in some way, recognizing the relationship between this artist and the identified theme by studying their relation to this theme in their other works and professional and personal life, and recognizing the cultural complex of that artist (Avazpour and others, 2019:).

Discussion:

This study analyzed the animation “Barbapapa changes” in four steps using this method. The first step in the implementation process of cultural myth analysis was the selection of an artist. Considering its body of study, this article chose Annette Tyson and Talus Taylor, and based on their artworks, it was concluded that they are creative. In the second step, the psychological and mythological basis behind the works of the artists in question was identified as continuous change or metamorphosis. In the third step, it was determined that the relation of these two artists to the basis of metamorphosis is indeed its continuation, and this relation to metamorphosis can be defined according to

cultural myth analysis in the myths of Western culture in the myth of Proteus because his function is exactly the same; Continuous metamorphosis. Finally, in the fourth step, it was concluded that metamorphosis from a psychological point of view is to pretend to change identity in order to match with existing conditions, and from a mythological point of view, it occurs when a mythical character seeks to do something, but he is not able to do it with his true identity. So he adopts another identity. Therefore, if the existing cultural conditions are such that they lead a person to continuous transformation in this way, the consciousness of that person is not able to carry out his desired activities with his true identity. In this way, he is always inclined or forced to change his identity or at least pretend to do so. As a result, his unconscious will suffer from a kind of cultural complex based on Proteus’s effect.

Conclusion:

the psycho-mythological basis behind this animation is continuous metamorphosis. This type of metamorphosis is indicative of an ancient cultural complex. In any society whose cultural conditions consciously prevent people from doing their desired activities with their true identity, the unconscious of these people pushes them to change their identity or at least pretend to do so. The unique welcome of Barbapapa by the audience in the late 20th century, along with its adaptation to create works of the same kind in different art fields by many artists, as well as the unique desire of everyone to appear in the virtual space in the early 21st century, are forms of public suffering of the mentioned cultural complex. In other words, it seems that the cultural conditions prevailing in the present age consciously prevent people from doing their desired activities with their true identity, so their unconscious leads them to change their identity or at least pretend to it. The outcome of this process for creative artists such as Annette Tyson and Thales Taylor is manifested by creating works like Barbapapa, while it leads non-artists leads to appear in the virtual space with false identities.

اسطوره‌کاوی فرهنگی یک انیمیشن؛ بارباپا عوض می‌شه

بهروز عوض‌پور*

دکتری پژوهش‌هنر، مترجم، مولف، مدرس دانشگاه، تهران، ایران.
(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۱۲/۰۳، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۲/۰۲/۲۰)



۱۰۷

صفحات ۱۰۵-۱۱۵ (مقاله پژوهشی) | مطالعات هنرهای تجسمی، دانشکده هنر و معماری دانشگاه سیستان و بلوچستان • دوره اول، شماره ۱، بهار و تابستان ۱۴۰۳

چکیده

در دهه‌های اخیر، سینما در حکم یک نوع هنر و آثار سینمایی در حکم آثار هنری، گوی سبقت را از دیگر انواع و آثار هنری ربوده‌اند و این نقادی نوینی را موجب شده است. برای این منظور، روش‌ها و رویکردهای خاص ابداع شده، درحالی‌که، نقد سینما نزد ما همچنان به سان سابق است. در همین دوره در نقد هنر تحول مهمی رخ داده است: دیگر مراد از نقد، نه سراناسره کردن، بلکه تحلیل است؛ تصور اثر هنری همچون مسئله‌ای که حل آن علاوه بر فهم معنای اثر به فهم وجهی بنیادی از هستی و حیات هم منجر می‌شود. این نوشتار از همین راه با استفاده از روش «اسطوره‌کاوی فرهنگی» در حکم روشی از تبار اسطوره‌شناسی‌های نوین که از طرف دنی دو روزمون روشن فکر سوئیسی ابداع شده به «تحلیل» انیمیشن «بارباپا عوض می‌شه» پرداخت و بدین نتیجه رسید که بن‌مایه روان‌اسطوره‌شناختی پس‌پشت آن دگردیسی مداوم است و این نوع از دگردیسی دال بر یک عقده فرهنگی کهن است: در هر جامعه‌ای که شرایط فرهنگی آن خودآگاه افراد را از انجام فعالیت‌های دلخواه خویش با هویت راستین خودشان بازمی‌دارد، ناخودآگاه این افراد آنان را به تغییر هویت یا حداقل تظاهر به آن سوق می‌دهد.

واژه‌های کلیدی

اسطوره‌کاوی فرهنگی، دنی دو روزمون، بارباپا، آنت تیسون، تالس تیلور.

DOI: <https://doi.org/10.22111/jart.2023.44945.1031>

استناد: عوض‌پور، بهروز، (۱۴۰۲)، اسطوره‌کاوی فرهنگی یک انیمیشن؛ بارباپا عوض می‌شه، دو فصلنامه علمی- تخصصی «مطالعات هنرهای تجسمی»، دوره اول، بهار و تابستان،

صفحات ۱۰۵-۱۱۵.

* نویسنده مسئول: تلفن: ۰۲۱-۶۶۴۰۵۶۶۵، E-mail: behrouzavazpour@ut.ac.ir



هنری را مسئله‌ای متصور می‌شوند که حل آن علاوه بر فهم معنای پس‌پشت اثر، به فهم وجهی بنیادی از هستی و حیات نیز منجر می‌شود. این میان، توجه در تحولی که در حوزه اسطوره‌شناسی اندکی پیش از زمان مذکور به وقوع پیوست نیز برای این نوشتار اهمیتی مبنایی دارد. به‌طور کلی می‌توان روش‌های اسطوره‌شناختی را در دو گروه کلان طبقه‌بندی کرد: اسطوره‌شناسی‌های سنتی که غایت آن‌ها آشنایی با متن اسطوره‌هاست و اسطوره‌شناسی‌های نوین که غایت آن‌ها فهم منطق اسطوره‌هاست و به‌کارگیری این منطق برای فهم هر چیزی در هر حیطه‌ای از جمله هنر. نیاز به گفتن ندارد که اسطوره‌شناسی هنر به لطف ابداع اسطوره‌شناسی‌های گروه دوم اساساً تعیین یافت. از سویی، جای توجه دارد که فهم منطقی در بیان فلسفی کلمه نظام‌مند و روش‌مند است و تنها با تعریف نوین نقد، یعنی تحلیل در حیطه هنر قابلیت اجرایی می‌یابد. کوتاه سخن اینکه، این نوشتار بنا بر آنچه گفته شد در پی آن است که با بهره‌مندی از «اسطوره‌کاوی فرهنگی» در حکم روشی از تبار اسطوره‌شناسی‌های نوین به «تحلیل» یک انیمیشن یعنی «بارباپا عوض می‌شه» بپردازد، چه نگارنده گمان می‌کند که از این راه علاوه بر فهم معنای پس‌پشت این اثر می‌توان به فهم وجهی بنیادی از هستی و حیات هم نائل شد.

می‌شوند؛ نیاز به توضیح ندارد که وجه روان‌کاوانه نتیجه نخست بر دیگر وجوهات آن می‌چربد و جای توجه دارد که روزمون در روان‌کاوی به رویکردی قائل بود موسوم به شخص‌گرایی^۱؛ رویکردی که نه با پیروان فروید که بنا بر وجه فردی ناخودآگاه به نحوی از فردگرایی در حیطه روان‌کاوی قائل بودند موافقت تام داشت، نه با پیروان یونگ که بنا بر وجه جمعی ناخودآگاه به نحوی از جمع‌گرایی، بلکه، به «فرد در جمع» باور داشت و همین به شخص‌گرایی می‌انجامید؛ بنابراین رویکرد شخص^۲ یعنی فرد انسانی که در مقتضیات زمانی و مکانی معینی به سر می‌برد و هستی و حیات او از همین راه تعیین می‌یابد، با شخصیت در عالم هنری هم‌بود^۳ است،^۴ چه شخصیت در معنای هنری آن^۵ هم در واقع فرد انسانی است که هستی و حیات او از طرف هنرمند خلاق در مقتضیات زمانی و مکانی معینی خلق می‌شود.^۶ در کتاب اسطوره‌های عشق^۷ روزمون فصلی است به نام دو شاهزاده از دانمارک، با این توضیح که یکی از این دو شاهزاده یک شخصیت ادبی یعنی قهرمان شاهکار شکسپیر شاهزاده هملت است و دیگری یک شخص واقعی یعنی فیلسوف گران قدر دانمارکی کیر که‌گور (روزمون، ۱۳۹۴، ۱۰۷-۸۷). جای توجه دارد که این اصل بعدها به اساس اسطوره‌کاوی فرهنگی تبدیل شد، چنان‌که خود روزمون در این خصوص می‌نویسد: «اسطوره‌کاوی از دید من علاوه بر اشخاص و افراد واقعی، بر شخصیت‌های ادبی و هنری و حتی از آن هم بالاتر بر برخی قواعد زندگی روزمره نیز می‌تواند استناد کند، زیرا هدف اصلی این روش همانا روشن‌گری بن‌مایه‌های منتخب ما در جهت کاربری در بستر عوامل یا عناصر ناخودآگاه معنوی و در عین حال اجتماعی است» (rougemont, 1961، 47). این همه یعنی

نیاز به تأکید ندارد که در دهه‌های اخیر، سینما در حکم یک نوع هنر و آثار سینمایی در حکم آثار هنری، گوی سبقت را از دیگر انواع و آثار هنری ربوده‌اند و همین توجه منتقدان هنر را به شکل ویژه‌ای به خود جلب کرده است. دیر زمانی است که چارسوی جهان کتی و کیفی موضوع اصلی عمده نقدهای هنری سینما و آثار سینمایی است. برای این منظور روش‌ها و رویکردهای خاص ابداع شده است و از این دست، این همه در حالی است که در کشور ما نقد سینما عموماً به سان سابق به فعلیت می‌رسد: توصیفی، مبتنی بر تمجید یا تقبیح‌های کلی‌گویانه، بدون بهره‌مندی از روش‌ها و رویکردهای مشخص، ... همچنین باید افزود که هم‌زمان با پیشی‌گرفتن سینما از دیگر انواع هنری، در ساحت درک از حیطه هنر تحول مهمی رخ داد که اغماض از آن غیرممکن می‌نماید. تا بدان زمان همه منتقدان بر سر اینکه واژه نقد در زبان‌های غربی: Criticism، از ریشه یونانی Crinein به معنی جداکردن گندم از کاه مشتق شده، اتفاق نظر داشتند و از همین راه نقد را سره‌ناسره کردن می‌خواندند. درحالی‌که پس از آن، بسیاری از آن‌ها بر آن شدند که ریشه راستین این واژه، Crisis یونانی به معنی بحران یا مسئله است و از این راه نقد را باید مدیریت بحران یا حل مسئله یا تحلیل خواند. بنا بر این تحول، چند صباحی است که منتقدان در جهت به فعلیت رساندن نقد هنری، اثر

اسطوره‌کاوی فرهنگی

اسطوره‌کاوی فرهنگی^۱ در حکم روشی از تبار اسطوره‌شناسی‌های نوین از طرف دنی دو روزمون^۲ ابداع شده است. روزمون روشن‌فکر سوئیسی است که به تحقیق می‌توان مهم‌ترین دغدغه فکری او را وضعیت فرهنگی اروپا در قرن بیستم خواند، وضعیتی که از طرف خود او «شب فرهنگی غرب» خطاب می‌شد؛ زیرا از فجایع انسانی حاصل از دو جنگ جهانی، تعطیلی عمده مراکز علمی و فرهنگی، رکود اقتصادی مداوم، ... فرهنگ غرب چندان افول کرده بود که رو به غروب مطلق می‌نمود. به دیگر سخن، اروپایی که دغدغه نخستین روزمون بود، به لحاظ فرهنگی در وضعیت بسیار نامساعدی به‌سر می‌برد. پس، او به‌طور پیوسته در این اندیشه بود که علت اصلی این وضع نابسامان چیست؟ چه چیزی سامان فرهنگ اروپایی را این‌گونه زایل کرده است؟ بر اروپائیان چه رفته که این سان به جان هم افتاده‌اند؟ روزمون برای پرداختن به این دغدغه بنیادین دو ابزار درخور در اختیار داشت: یکی تخصصی که از تحصیلات عالی دانشگاهی عایدش شده بود؛ ادبیات یا دقیق‌تر از آن رمانتیسیسم آلمانی در حکم یک سبک ادبی؛ و دیگری مرام شخصی که از تربیت خانوادگی عایدش شده بود؛ پروتستانیسم در حکم یک مذهب دینی. گفتنی است که او از این راه به دو نتیجه مهم رهنمون شد: یک اینکه علت اصلی پدیدآورنده شب فرهنگی غرب این است که غربیان از رابطه رمانتیک هم در معنای فردی آن، هم در معنای اجتماعی آن بی‌بهره‌اند؛ آنان هم‌دیگر را دوست ندارند و به یک‌دیگر عشق نمی‌ورزند و دو دیگر اینکه، شخصیت‌های ابداعی هنرمندان در آثار هنری با اشخاص واقعی هم‌ارز محسوب



اینکه تحقیق در دلایل بی‌بهرگی از رابطهٔ رمانتیک مذکور، در میان شخصیت‌های ابداعی هنرمندان به همان میزان درست است که در میان اشخاص واقعی جامعه. این میان نباید از نظر دور داشت که با توجه به مقتضیات زمانی دورهٔ مدنظر از این دو نحو تنها نخستین را اساساً می‌شد عملی کرد. کوتاه سخن اینکه، روزمون بر آن شد که دلایل بی‌بهرگی از رابطهٔ رمانتیک مذکور را نه در وقایع تاریخی، بلکه در رسوب آن‌ها در آثار هنری به تحقیق نشیند.

روزمون از این راه بر آرا و آثار نخله‌ای فکری متمرکز شد به نام کاتارها^{۱۱}: جماعتی عارف از شمال شرقی اروپا با اندیشه‌ای ترکیبی متشکل از اصول نئوآفلاتونی، مانوی، اشراقی، شمنیسم ترکی و... درحقیقت مرام این جماعت نحو خاصی از عرفان غیردینی بود که بنیاد آن بر کاتارسیس^{۱۱} در معنای اسطوره‌ای آن استوار بود. از همین راه هم کاتارها خوانده می‌شدند؛ کاتارسیس در اساطیر یونان در معنای لغوی پاک‌کننده و تطهیرکننده از اوصاف و صفات زئوس است (Smith, 1870, vol I, 629)، در روایت‌های اسطوره‌ای زئوس به سه صفت کلی مشهور است که یکی از آن‌ها زئوس کاتارسیس یعنی ایزد تطهیر و پالایش و تصفیة روان است (Herodotus, 1996, 100).^{۱۲} گفتنی است که بنا بر باور این جماعت، کاتارسیس واقعی تنها به لطف نامیرایان ممکن است و میرایان به‌تنهایی هرگز از عهدهٔ آن برنمی‌آیند. این مهم طی فرایندی به فعلیت می‌رسد که نحوی تناسخ، حلول روح از بدنی به بدن دیگر^{۱۳}، یا دقیق‌تر از این دو تحول روانی^{۱۴} محسوب می‌شود؛ روحی از طرف نامیرایان بر تن میرایان حلول می‌کند، روحی که واسطهٔ تعالی تن است و حلولی که به کاتارسیس واقعی می‌انجامد.

این روح در روایت‌های اسطوره‌ای همواره در کالبد یک ایزدبانو تشخیص می‌یابد نه یک ایزد، پس بر همگان است که در حال عاشق این ایزدبانو شوند، چه او متصدی کاتارسیس واقعی است و از این راه تعالی تام تن. در فرهنگ غربی که پیکرهٔ مطالعاتی روزمون است، مصداق این عشق در دورهٔ اسطوره‌ای اروس است، در دورهٔ فلسفی فیلیا و در دورهٔ مسیحی آگاه (روزمون، ۱۷-۱۶). در دوره‌های مذکور این سه بیش از همه عاشق روح مدنظر هستند و عشق این هر سه نافرجام است^{۱۵}؛ گفتنی است که به زعم روزمون، در فرهنگ غرب عشق اساساً بر مبنای همین موارد تعریف شده است، چنان‌که حتی واژه‌ای که برای تسمیة آن به کار می‌رود؛ Amour، در لغت به معنای بی‌مرگی؛ A Mort، است، نه زندگی شورمستانة عاشقانه در معنای متعارف آن! این عشق وجه جسمانی ندارد، وجه جنسیتی ندارد، به ازدواج و از این راه زندگی مشترک و تولید مثل نمی‌انجامد، و از همه مهم‌تر این‌که در معنای متعارف آن از پایانی خوش بهره نمی‌برد؛ برای نیل به بی‌مرگی در معنای عارفانهٔ آن گریزی از مرگ در معنای تنانة آن نیست، برای نیل به عشق آن ایزدبانو بایست از همه چیز گذشت، حتی جان خود.^{۱۶} این میان، به زعم روزمون، این اندیشهٔ عرفانی در قرن دوازدهم میلادی با ادغام با رگه‌هایی از عرفان اسلامی توسط جماعتی عارف از جنوب غربی اروپا در ادبیات غیررسمی حوزهٔ فرهنگی غرب رسوب کرد؛ ترانه‌خوان‌های دوره‌گردی به نام تروبادورها^{۱۷}. به نظر روزمون این جماعت در خصوص عشق در معنای مدنظر انبوهی از منظومه‌های عاشقانه-

عارفانه سرودند که پیرنگ همهٔ آن‌ها را می‌توان در دو کلان‌روایت معین پی گرفت: تریستان و دون ژوان. توضیح اینکه، روزمون بر این عقیده بود که در این دوره در حوزهٔ فرهنگی غرب هر که عاشق شد، بدون استثنا الگوی عشق‌ورزی او خودآگاه یا ناخودآگاه عشق مذکور است؛ Amour، اگر این عشق‌ورزی به مرحلهٔ عمل برسد، فرد عاشق به انجام کنش‌های عاشقانه؛ Amour-action، بشتابد، عشق او از فرجامی ناخوش نظیر عشق اروس و آگاه بر خوردار خواهد شد، در حالی که اگر به هر دلیلی فرد عاشق از کنش‌ورزی عاشقانه پرهیز کند، وضعیت روانی او برای حکایت‌گری عاشقانه؛ Amour-fiction، بسیار مساعد خواهد بود، البته با این توضیح که نتیجهٔ این حکایت‌گری روایتی نظیر تریستان یا دون ژوان خواهد بود.^{۱۸}

چنان‌که مشهود است از دید روزمون الگو یا حتی کهن‌الگوی عشق‌ورزی غربیان همانا روایت‌های اسطوره‌ای با بن‌مایهٔ عشق نافرجام است، پس، درجهت تحلیل چندوچون عشق‌ورزی غربیان بیش و پیش از هر چیزی بایست بر کهن‌الگوها و اسطوره‌ها متمرکز شد. او خود در کتاب عشق و غرب^{۱۹} در این خصوص می‌نویسد: «انکار اسطوره‌ها و قلمرو آن‌ها نامبارک خواهد بود. تلاش برای گریز از آن‌ها، آن هم به همراه ارزیابی اشتباه در مورد آن‌ها یک توهم است. موضوع، درک و دریافت توانایی‌های آن‌ها، و پس از آن مطالعهٔ آن‌ها، به شیوه‌ای است که مناسب است انسان طبیعت را بشناسد؛ نمی‌توان بر آن‌ها مسلط شد، مگر اینکه نخست از قوانین و ساختارهای آن‌ها تبعیت کرد» (Rougemont, 1961, 48). در کتابی که در آن به نظریه‌پردازی در خصوص اسطوره‌کاوی فرهنگی می‌پردازد، اسطوره‌های عشق، بحث خود را که تبیین همین روش است، با ارجاع مدام به فروید پیش می‌برد (روزمون، ۱۱، ۱۳۹۴، ۲۸، ۳۴، ۵۱ و...). گفتنی است که فروید بنا بر نظریهٔ سائق‌های خود بر آن است که تنش مداوم میان غریزهٔ زندگی و غریزهٔ مرگ سرنوشت محتوم آدمی است.

تداوم این تنش به تولید نوع خاصی از انرژی منجر می‌شود به‌نام لیبیدو. انباشت این انرژی در ژرفنای ناخودآگاه به شکل‌گیری انواع روان‌رنجوری‌ها می‌انجامد، چنان‌که برون‌ریزی آن هم! پس، آدمی از سویی از تولید این انرژی نمی‌تواند جلوگیری کند، و از سوی دیگر نگاه‌داشت آن به همان اندازه برای روان او مخرب است که برون‌زد آن! و از این راه به بیانی همهٔ این‌ها بشر دچار انواعی از روان‌رنجوری هستند، و آنان را از ابتلا بدان گریزی نیست؛ بنابراین، بر ماست که در اسرع وقت طریق دفاع مداوم در برابر آن را یاد بگیریم. چگونه؟ با بهره‌مندی از مکانیسم‌های دفاعی، سازوکارهای برون‌ریزی یا فرانمایی یا بیان مدیریت‌شدهٔ لیبیدو. با توجه به موضوع اصلی این نوشتار، مهم این‌که در منظر فروید «خلاقیت هنری» از اهم مکانیسم‌های دفاعی محسوب می‌شود.^{۲۰} گفتنی است که روزمون با تکیه بر همین نظریهٔ فروید بر آن است که در این منظر اگر منشأ لیبیدو یا به بیان خودش شور هستی را عشق در معنای مدنظر او متصور شویم و فرض را بر این بگذاریم که فردی که این لیبیدو در ژرفای ناخودآگاه او تولید شده به هر طریقی اما به هر حال از عهدهٔ برون‌ریزی مدیریت‌شدهٔ آن بر نیاید، و از این راه آن شور هستی در ضمیر او در معنای فرویدی کلمه سرکوب شود، در این





صورت شکل‌گیری عقده‌های فردی قطعی است، و با توجه به منشأ لیبیدوی مدنظر یعنی عشق مذکور، این فرد به احتمال قوی دچار یکی از این دو عقده می‌شود: خودشیفتگی^{۲۱} و شیفتگی جنسی^{۲۲}. توضیح اینکه، فرد مذکور به طور حتم شور هستی را از دست خواهد داد، از یک زندگی شورمستانه محروم و از عهده برقراری یک رابطه متعارف عاشقانه ناتوان خواهد بود، پس، یا دچار خودشیفتگی شده و تنها به خود عشق خواهد ورزید، یا دچار شیفتگی جنسی شده و تنها برای برقراری رابطه جنسی صرف به دیگران به اصطلاح عشق خواهد ورزید.

باید توجه داشت که به مرور زمان روژمون بر مفروضات پیشین خود فرض دیگری افزود: اگر به تحقیق ثابت شود که عامل سرکوب شور هستی در فرد مذکور یک عامل فرهنگی است، فرهنگ است که به طریقی از برون‌ریزی مدیریت‌شده لیبیدو با منشأ عشق مدنظر ممانعت کرده است، در این صورت در ضمیر فرد مذکور نه عقده‌های فردی، بلکه عقده‌های فرهنگی شکل خواهد گرفت و با توجه به منشأ لیبیدوی مدنظر یعنی عشق مذکور، این فرد به احتمال قوی دچار یکی از این دو عقده می‌شود: خوددوستی^{۲۳} و خودآزاری^{۲۴}. توضیح اینکه، اگر عامل سرکوب شور هستی در فرد مذکور فرهنگ باشد، در این صورت فرد از برون‌ریزی مدیریت‌شده لیبیدو با منشأ عشق مدنظر و به تبع آن عشق‌ورزی در معنای عام آن اساساً ناتوان خواهد بود؛ زیرا او در این صورت بیرون از ضمیر خود کسی را نخواهد یافت که در معنای فرویدی کلمه نزد او نقش ابژه عشق را ایفا کند. پس یا خود این نقش را برای خود ایفا خواهد کرد که نتیجه این همانا عقده فرهنگی خوددوستی خواهد بود، یا اینکه خود را از بنیاد از این نقش و به تبع این شور هستی برای همیشه محروم خواهد ساخت که این به آزار او خواهد انجامید و نتیجه آن همانا عقده فرهنگی خودآزاری خواهد بود. حال اگر به فرضیات خود ادامه داده و فرد مذکور را هنرمندی خلاق متصور شویم و بنا بر روان‌اسطوره‌شناسی هنری فرویدی فرض را بر این بگذاریم که این فرد با بهره‌مندی از خلاقیت هنری در حکم یک مکانیسم دفاعی به برون‌ریزی مدیریت‌شده لیبیدو با منشأ عشق مدنظر می‌پردازد، در این صورت اثر هنری خلق‌شده با عاملیت عقده فرهنگی خوددوستی نظیر کلان‌روایت تریستان خواهد بود و اثر هنری خلق‌شده با عاملیت عقده فرهنگی خودآزاری نظیر کلان‌روایت دون ژوان^{۲۵}. توضیح اینکه، از دید روژمون طرح کلان‌روایت تریستان و به تبع این تمامی روایت‌های حادث از آن عشق نافرجم است و نیروی پیش‌برنده پیرنگ آن عقده فردی خودشیفتگی و عقده فرهنگی خوددوستی؛ در این کلان‌روایت کنش‌گر عاشق کنش‌پذیری می‌شود که از همان ابتدا پیداست که وصال او و به تبع این کام او هرگز و به هیچ وجه میسر نخواهد شد، و از این راه فراق او دردی جان‌کاه را موجب خواهد شد، پس، تنها فردی در پی این عشق برمی‌آید که در واقع شیفته خود است و خود را دوست دارد نه معشوق؛ زیرا این فرد از طریق تجربه درد مذکور به کاتارسیس رسیده و لیبیدوی خود را بدین‌گونه تخلیه می‌کند و این میان معشوق تنها سائقی است که او را به تجربه درد مذکور سوق می‌دهد. باید افزود که از دید روژمون طرح کلان‌روایت دون ژوان و به تبع این تمامی روایت‌های حادث از آن هم عشق نافرجم

است، اما نیروی پیش‌برنده پیرنگ آن عقده فردی شیفتگی جنسی و عقده فرهنگی خودآزاری است؛ در این کلان‌روایت کنش‌گر عاشق کنش‌پذیری می‌شود که از همان ابتدا پیداست که تنها کام او و به تبع این برقراری رابطه جنسی با او مراد است، پس، تنها فردی در پی این عشق برمی‌آید که در واقع شیفته برقراری رابطه جنسی با معشوق است و نه شیدای او در معنای عاشقانه آن؛ زیرا این فرد از طریق برقراری رابطه جنسی به کاتارسیس رسیده و لیبیدوی خود را بدین‌گونه تخلیه می‌کند و این میان معشوق تنها سائقی است که او را به برقراری رابطه مذکور سوق می‌دهد؛ البته باید توجه داشت که این به زعم روژمون دست آخر به آزار خود او خواهد انجامید؛ زیرا او از این راه خود را از بنیاد از شور هستی و عشق در معنای راستین آن برای همیشه محروم خواهد ساخت.

کوتاه سخن اینکه، دغدغه فکری روژمون وضعیت فرهنگی اروپا در قرن بیستم بود، از دید او علت اصلی پدیدآوردن شب فرهنگی غرب این بود که غربیان از رابطه رمانتیک هم در معنای فردی آن، هم در معنای اجتماعی آن بی‌بهره بودند و این مهم در کهن‌الگوی عشق‌ورزی و روایت‌های اسطوره‌ای با بن‌مایه عشق در فرهنگ غربی ریشه داشت. پس، روژمون از همین راه با ابداع اسطوره‌کاوی فرهنگی در حکم یک روش تحقیق بر آن بود که این مهم را در روایت‌های مذکور و رسوبات آن‌ها در آثار هنری به تحقیق نشیند. این میان، باید افزود که او پس از تبیین روش مذکور به بن‌مایه عشق بسنده نکرد و به بسط آن به دیگر بن‌مایه‌های اسطوره‌ای شتافت و از این راه آثار متعددی خلق کرد که اکنون با توجه به جمیع این آثار می‌توان به عملیاتی‌کردن اسطوره‌کاوی فرهنگی در حکم یک روش نقادی پردازیم؛ فرایند اجرایی‌شدن این روش را گام‌به‌گام تبیین کنیم. گفتنی است که روژمون خود اسطوره‌کاوی فرهنگی را در عمل به دو شکل به کار می‌گیرد.^{۲۶} کلیت فرایند اجرایی‌شدن شکل نخست را می‌توان بدین قرار تقطیع کرد: انتخاب یک هنرمند خلاق، تشخیص بن‌مایه روان‌اسطوره‌شناسانه‌ای که در عمده آثار این هنرمند به طریقی به کار رفته است، تشخیص مناسبت این هنرمند به بن‌مایه مذکور از طریق تطبیق مناسبت او به این بن‌مایه در آثار و زندگی حرفه‌ای و شخصی‌اش و تشخیص عقده فرهنگی آن هنرمند. در حالی که، کلیت فرایند اجرایی‌شدن شکل دوم را نیز می‌توان بدین قرار تقطیع کرد: انتخاب یک بن‌مایه روان‌اسطوره‌شناسانه، تشخیص روایت موجود از بن‌مایه مذکور در آثار هنرمندان خلاق در زمان-مکانی خاص، تطبیق این روایت با حکایت نخستین این بن‌مایه در همان زمان-مکان، تشخیص عقده فرهنگی آن زمان-مکان.

بارباپا عوض می‌شه

بارباپا عنوان یک انیمیشن فرانسوی است که از روی داستان مصوری به همین نام ساخته شده است. گفتنی است که پخش نخستین این انیمیشن در فرانسه با چنان استقبال مواجه شد که سازندگان را به ساخت چندین مجموعه تلویزیونی و فیلم سینمایی از آن واداشت. همچنین از آن پس داستان مصور مذکور نیز به سرعت به بیش از سی زبان ترجمه شد و این نویسندگان را به نوشتن داستان‌هایی در تداوم مورد نخستین واداشت؛ تاکنون بیش از سی داستان مصور در این خصوص نوشته شده است. فرایند آفرینش این

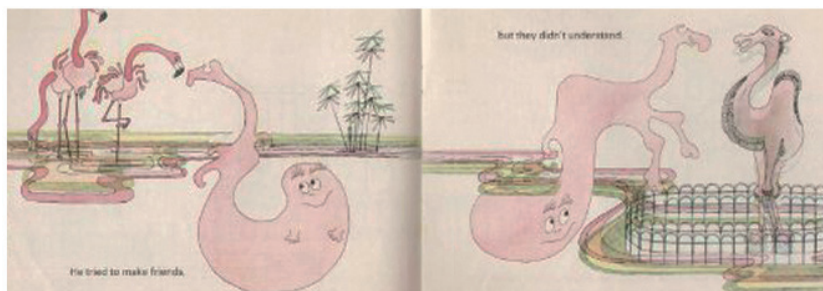
شخصیت کارتونی داستان جالبی دارد: مه ۱۹۷۰ زوج جوانی در پارک لوکزامبورگ شهر پاریس در حال تفریح بودند، آنت تیسون^{۲۷} که معماری فرانسوی بود و تالس تیلور^{۲۸} که معلمی آمریکایی بود. این میان زوج با کودکی مواجه شدند که هنوز لب به سخن نگشوده بود و پیوسته رو به پدرش که ریش پریشتی داشت با ... با ... با ... می‌کرد. تالس که زبان فرانسه نمی‌دانست از آنت پرسید که کودک چه می‌گوید. و آنت از سر شوخی گفت او نه با پدر بلکه با ریش پدرش سخن می‌گوید، زیرا آن را نظیر پشمک یافته است. جای توجه دارد که در زبان فرانسه این هر دو به یک واژه خطاب می‌شوند: Barbe à papa. سپس، زوج روانه کافه‌ای در همان نزدیکی‌ها شدند. هنوز هر دو در فکر کودک بودند. پس، آنت روی دستمال کاغذی پشمکی کشید که رو به کودکی لیخند می‌زد، و تالس شروع کرد به داستان‌سرایی در خصوص چندوچون گفتگوی آن دو؛ آن دستمال کاغذی با طراحی آنت و داستان‌سرایی تالس بعدها نخستین صفحه از داستان مصوری شد به نام بارباپاپا^{۲۹}، داستانی که پیرنگ آن بر دگردیسی مداوم کنش‌گر اصلی آن در جهت فهم کنش‌پذیر استوار است: در هر فصل از داستان‌های مصور و در هر قسمت از انیمیشن بارباپاپا برای شخص یا شیء یا جانوری مسئله‌ای پیش می‌آید که همگان از فهم و به تبع این حل آن عاجز می‌مانند، پس، بارباپاپا به هیئت آن شخص یا شیء یا جانور درآمده و مسئله را درک کرده و برای حل آن این بار به ابزار و ادوات لازم برای این کار دگردیسی می‌شود؛ طرح این اثر بی‌نظیر همانا بر دگردیسی مداوم استوار است.

اسطوره‌کاوی فرهنگی یک انیمیشن؛ بارباپاپا عوض می‌شه

گام نخست: با تأکید بر این نکته که این نوشتار در جهت اسطوره‌کاوی فرهنگی پیکره مطالعاتی خود از میان دو فرایند اجرایی مذکور شکل نخست را به کار خواهد گرفت، نیاز به یادآوری دارد که گام نخست در جهت به فعلیت رساندن این فرایند، انتخاب یک هنرمند خلاق است. پیش‌تر اشاره شد که پیکره مطالعاتی این نوشتار یعنی انیمیشن بارباپاپا از طرف آنت تیسون و تالس تیلور چرا و چگونه خلق شد، و اکنون با تأکید بر این نکته که به زعم نگارنده فرایند خلق این شخصیت بی‌نظیر از طرف این دو به‌تنهایی هم دال بر خلاق بودن آن‌هاست، باید افزود که آن‌ها سپس برای مخلوق خود همسری به نام بارباماما آفریدند و هفت فرزند به نام‌های باربای ورزش‌کار (Barbabravo)، باربای هنرمند (Barbabeau)، باربای دانشمند (Barbabright)، باربای روشنفکر (Barbalib)، باربای شیفته زیبایی (Barbabelle) و باربای شیفته موسیقی (Barbalala)،

تا از این طریق مسائل بنیادین هستی و حیات را به شکلی بسیار خلاقانه نزد مخاطبان خردسال خود به بحث بنشینند. پیش از هر چیزی جای توجه دارد که نام‌واژه فرزندان خانواده بارباپاپا بازگویی دغدغه‌های انسانی آنت و تالس است؛ از دید آن‌ها بایست کودکان را به‌ویژه در این زمینه‌ها آموزش داد. از سویی، آن‌ها در هر قسمت از این انیمیشن مشکلی بسیار جدی نظیر آلودگی‌های زیست‌محیطی، شهرنشینی بی‌رویه، بی‌توجهی به آثار فرهنگی و از این دست را به ساده‌ترین زبان ممکن نزد کودکان طرح کرده و ذهن آنان را درگیر این مباحث می‌کنند. از سوی دیگر، آن‌ها در طرح این همه در کالبد یک انیمیشن همه مبادی هنری و مبانی زیباشناسی را با جدیت کامل مدنظر قرار داده و دچار خطای رایج این حیطه نمی‌شوند؛ اثر آن‌ها برای بچه‌هاست، اما بچگانه نیست؛ برای نمونه، آنت که دانش‌آموخته معماری است، خانه بارباپاپا را با رعایت تناسبات طلایی معماری رنسانس طراحی می‌کند؛ او پیرو نظر یکی از معماران برجسته این عصر فرانچسگو دی جورجیو مارتینی^{۳۰} بر آن است که خانه ظرفی برای زندگی است و از این راه بایست مبتنی بر مظهر خود طراحی شود. و تالس که دانش‌آموخته زیست‌شناسی است، تک‌تک مسائل و مصائب مذکور را با رعایت همه اصول علوم طبیعی در متن اثر مدنظر به‌کار می‌گیرد (Casonato, 2017, 2-5). کوتاه سخن اینکه، گام نخست از فرایند اجرایی اسطوره‌کاوی فرهنگی انتخاب یک هنرمند خلاق است و این نوشتار با توجه به پیکره مطالعاتی خود، برای این منظور آنت تیسون و تالس تیلور را انتخاب کرده است که بنا بر آنچه اشاره شد، اکنون به تحقیق می‌توان این دو را هنرمندانی به واقع خلاق برشمرد.

گام دوم: چنان‌که پیش‌تر اشاره شد، گام دوم از شکل نخست فرایند اجرایی اسطوره‌کاوی فرهنگی، تشخیص بن‌مایه روان اسطوره‌شناسانه پس‌پشت آثار هنرمند مدنظر است. پیش از هر چیزی جای توجه دارد که عبارت روان اسطوره‌شناسی از طرف فروید ابداع شده است و به فصل اشتراک اسطوره‌شناسی و روان‌شناسی ارجاع می‌دهد: فروید سال ۱۸۹۷ در نامه‌ای به ویلهلم فلیس نوشت که ما امروزه یا باید اسطوره‌شناسی را روان‌شناسی کهن بنامیم، یا اینکه روان‌شناسی را اسطوره‌شناسی نوین بخوانیم، زیرا مناسبت اسطوره‌شناسی با طبیعت با مناسبت روان‌شناسی با طبیعت آدمی هم‌سان است؛ روایت‌های اسطوره‌ای در پی تبیین طبیعت یا همان فیزیک هستند، اما به شکلی ماوراءطبیعی یا متافیزیکی، چنان‌که روایت‌های حادث از ناخودآگاهی هم در پی تبیین طبیعت یا فیزیک و یا همان جسم آدمی است، اما به شکلی ماوراءطبیعی یا متافیزیکی یا روانی.^{۳۱} گفتنی است که او از آن پس سعی در تبیین فصل اشتراک مدنظر



تصویر ۱- صحنه‌ای از کتاب مصور بارباپاپا (Tison and Taylor, 1970).

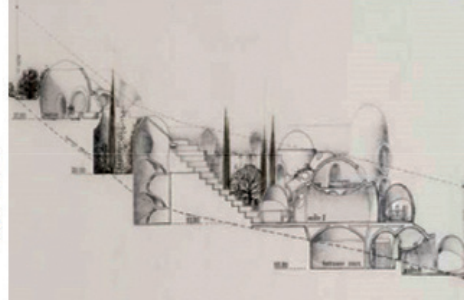
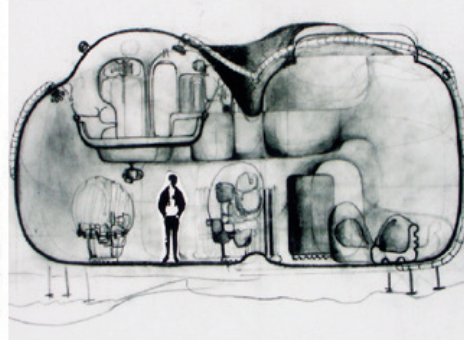


تصویر ۲- قسمت‌هایی از سریال مجموعه تلویزیونی فرانسوی باراباپا کانال ORTF.

که به نحوی از انحاء تحت‌تأثیر این انیمیشن خلق شدند هم همانا دگردیسی است؛ برای نمونه، میل‌های راحتی که با الهام از شکل باراباپا به شاکله نشیمن‌گاه هر فردی دگردیس می‌شوند که روی آن می‌نشینند، خانه‌های با پلان باز که با الهام از شکل خانه باراباپا بنا بر سلیقه سکنه خود از قابلیت دگردیسی به اشکال بسیار متعددی برخوردارند (نظیر خانه‌های طراحی شده از طرف دیوید گرین)، شهرسازی‌هایی که با الهام از شکل شهر آرمانی خانواده باراباپا به گونه‌ای طراحی می‌شوند که از قابلیت دگردیسی مناسب برای همه بازی‌های مدنظر بچه‌ها بهره‌مند باشند (نظیر شهرسازی تئول-سور-مر)، و از این دست (Casonato, 2017, 6-9).

گام سوم؛ چنان‌که پیش‌تر اشاره شد، گام سوم از شکل نخست فرایند اجرایی اسطوره‌کاوی فرهنگی، تشخیص مناسبت هنرمند مدنظر است به بن‌مایه مذکور. در گام دوم تثبیت شد که بن‌مایه روان‌اسطوره‌شناختی پس‌پشت باراباپا همانا دگردیسی است، و اکنون باید افزود که از نظر روان‌شناختی دگردیسی یا دقیق‌تر از آن استحاله یعنی تظاهر به تغییر هویت در جهت هم‌رنگی با شرایط موجود؛ ناخودآگاه هر فردی در راستای هم‌راه‌کردن او با وضعیتی که خودآگاه او در هویت راستین خود از توان تحمل آن برخوردار نیست، او را به تغییر هویت یا حداقل تظاهر به آن سوق می‌دهد و این ممکن است تا تغییر شخصیت پیش رود.

یعنی روان‌اسطوره‌شناسی^{۳۲} کرد و در این کار چندان پیش رفت که در رساله‌علت‌شناسی هیستری فرایند اجرایی‌شدن روان‌کاوی را در عمل به کاوش‌های باستان‌شناسان تشبیه کرد (Freud, 1957, 191-192) و در قسمتی از این رساله با عنوان «سنگ‌ها سخن می‌گویند» نتیجه کاوش در ژرف‌ترین لایه‌های ناخودآگاهی را نیل به اسطوره‌ها خواند؛ ژرف‌ترین لایه‌های ضمیر ناخودآگاه به همان می‌پردازند که اسطوره‌ها (Ibid: 191-221). کوتاه سخن اینکه، مراد روزموم از بن‌مایه روان‌اسطوره‌شناسانه، به تبعیت از فروید بن‌مایه‌ای است که به طور توأمان هم اسطوره‌شناختی است، هم روان‌شناختی. به گمان نگارنده عنوان انیمیشن مدنظر، باراباپا عوض می‌شه، به تنهایی هم حاکی از بن‌مایه مذکور است: عوض‌شدن یا به بیانی روان‌اسطوره‌شناختی دگردیسی^{۳۳}. چنان‌که پیش‌تر نیز گفته شد که پیرنگ این انیمیشن بر دگردیسی کنش‌گر اصلی آن در جهت فهم کنش‌پذیر استوار است: در هر فصل از داستان‌های مصور و در هر قسمت از انیمیشن باراباپا برای شخص یا شیء یا جانوری مسئله‌ای پیش می‌آید که همگان از فهم و به تبع این حل آن عاجز می‌مانند، پس، باراباپا به هیئت آن شخص یا شیء یا جانور درآمده و مسئله را درک کرده و برای حل آن این بار به ابزار و ادوات لازم برای این کار دگردیس می‌شود؛ طرح این اثر بی‌نظیر همانا بر دگردیسی مداوم استوار است. نکته آخر در این خصوص اینکه، بن‌مایه همه‌آثاری



تصویر ۳- الهام از بارپاپا در معماری و طراحی صنعتی (Casonato, 2017).

توانایی تبدیل خود به هر شکلی بود که می‌خواست، نه تنها حیوانات و گیاهان، بلکه حتی عناصر طبیعی چون آب و آتش و... او از قدرت پیش‌گویی بسیار دقیقی برخوردار بود، اما همواره از انجام آن پرهیز می‌کرد و از همین‌جا بود که هر دم به شکلی درمی‌آمد؛ البته اگر کسی در برابر تغییرشکل‌های پیوسته او مقاومت کرده و به ستوه در نمی‌آمد، او خود به ستوه می‌آمد و به شکل معمول خود بازمی‌گشت و به پرسش او از آینده پاسخ می‌داد (Smith, 1870, Vol III, 553 & 554). کوتاه سخن اینکه، مناسبت آنت و تالس به بن‌مایه دگردیسی همانا تداوم آن است و این مناسبت به دگردیسی را بنا بر اسطوره‌کاوی فرهنگی می‌توان در اساطیر فرهنگ غربی نزد پروتئوس پی گرفت، زیرا خویش‌کاری او هم دقیقاً همین است؛ دگردیسی مداوم.

گام چهارم؛ چنان‌که پیش‌تر اشاره شد، گام چهارم از شکل نخست فرایند اجرایی اسطوره‌کاوی فرهنگی، تشخیص عقده فرهنگی هنرمند مدنظر است. در گام‌های پیشین تشبیت شد که بن‌مایه روان‌اسطوره‌شناختی پس‌پشت بارپاپا همانا دگردیسی است. مناسبت هنرمندانی که این انیمیشن را خلق کرده‌اند، به بن‌مایه دگردیسی همانا تداوم آن است و این مناسبت به دگردیسی را بنا بر اسطوره‌کاوی فرهنگی می‌توان در اساطیر فرهنگ غربی نزد پروتئوس پی گرفت. اکنون باید افزود که از منظر یونگ، تصویر پروتئوس، تجسم شخصیت ناخودآگاه^{۲۴} است. یونگ بنا بر روایت

سویی، دگردیسی از نظر اسطوره‌شناختی زمانی رخ می‌دهد که یک شخصیت اسطوره‌ای در پی انجام کاری است، در حالی که با هویت راستین خود از عهده انجام آن بر نمی‌آید، پس، هویتی دیگر اختیار می‌کند. برای نمونه، زئوس در جهت اغای اروپه به گاونر دگردیس می‌شود، دافنه در جهت خلاصی از دست آپولون به درخت برگ‌بو دگردیس می‌شود و از این دست. این میان، جای توجه دارد که دگردیسی پس‌پشت بارپاپا با دگردیسی متعارف روان‌شناختی و اسطوره‌شناختی تفاوتی بنیادین دارد: طرح و پیرنگ این انیمیشن نه بر «دگردیسی»، بلکه بر «دگردیسی پیوسته» استوار است. به بیانی دیگر، مناسبت آنت و تالس به بن‌مایه دگردیسی همانا تداوم آن است؛ شخصیت‌های خلق‌شده از طرف آنان نه یک بار -چنان‌که در روایت‌های روان‌شناختی و اسطوره‌شناختی مرسوم است- بلکه به طور مداوم دگردیس می‌شوند. گفتنی است که این مناسبت به دگردیسی را بنا بر اسطوره‌کاوی فرهنگی می‌توان در اساطیر فرهنگ غربی نزد پروتئوس پی گرفت: پروتئوس از قدرت پیش‌گویی بسیار قوی برخوردار است و وظیفه اصلی او مراقبت از حیوانات دریایی است. او هنگام ظهر از دریا برخاسته و در سایه صخره‌های ساحل می‌آرمید. کسانی که خواستار آگاهی از آینده خود یا شیء و یا شخصی دیگر بودند، می‌بایست او را در همان زمان و همان مکان می‌یافتند. پروتئوس به محض دیدن این افراد خود را به شکل‌های متفاوتی درمی‌آورد و از پاسخ‌گویی به آنان طفره می‌رفت. او دارای

هومر از پروتئوس در اودیسه (هومر، ۱۳۸۷: ۶۲۸-۶۳۲) این شخصیت اسطوره‌ای را نامیرایی می‌خواند که همیشه حقیقت را می‌گوید و تمام دریا را در همهٔ اعماقش می‌شناسد؛ اما به‌سختی می‌توان او را گرفت، می‌بایست او را به‌سرعت گرفت و به‌سختی نگه داشت و مجبورش کرد که حرف بزند. او در دریا زندگی می‌کند و هنگام ظهر همانند دوزیست‌ها به ساحل می‌آید و در میان گله‌اش دراز می‌کشد و به خواب فرو می‌رود. به این ترتیب پروتئوس همانند افکار ناخودآگاه است که قابلیت خودآگاه شدن را دارد و در زمان‌های معینی در میان نور و هوای تازه به‌صورت خودآگاه ظاهر می‌شود. همچنین از طریق پروتئوس است که قهرمان می‌تواند راه خانه‌اش را پیدا کند. به زعم یونگ، پروتئوس در واقع راهنمای روان^{۳۵} است. پروتئوس بی‌وقفه دور خود می‌چرخد و پیوسته تغییر شکل می‌دهد، چنان‌که نمی‌توان از او چیزی فهمید. او همه‌چیز را می‌داند، اما به‌سختی می‌توان برای پرسش خود از او پاسخ گرفت، زیرا همانند افکار ناخودآگاه هر دم اشکال متفاوتی به خود می‌گیرد و از تبدیل شدن به خودآگاهی طفره می‌رود (Jung, 2015, 4220). جای توجه دارد که در همین راستا اثر پروتئوس^{۳۶} در روان‌شناسی اجتماعی پدیده‌ای را توصیف می‌کند که به تأثیر تغییر خود-بازنمایی^{۳۷} شخص در فضاهای مجازی بر رفتار او می‌پردازد. این پدیده برای نخستین‌بار توسط نیک بی و جرمی بلنسن سال ۲۰۰۷ تبیین شد. فضاهای مجازی همچون بازی‌ها و چت‌روم‌های آنلاین و... به‌طور فزاینده‌ای به اشخاص اجازه می‌دهند که خود-بازنمایی خویش را پیوسته تغییر دهند تا از این راه با خود-بازنمایی‌های دیجیتال متغیری که هر دم از خود ارائه می‌کنند،

انتظارات جدیدی را که دیگران از آن‌ها دارند، برآورده سازند. بی و بلنسن در این تحقیق نشان می‌دهند که تغییر تصویر مجازی شخص چگونه بر رابطهٔ او در گروه‌های آنلاین و همچنین رابطهٔ مستقیم او با دیگران تأثیر می‌گذارد و آن را تغییر می‌دهد.^{۳۸} این میان، نیاز به یادآوری دارد که از دید روزمونی عقده‌های فرهنگی زمانی شکل می‌گیرند که عامل سرکوب شور هستی در افراد فرهنگی باشد؛ فرهنگ به طریقی از برون‌ریزی مدیریت‌شدهٔ لیبیدو ممانعت کند. پیش از این گفته شد که دگردیسی از نظر روان‌شناختی تظاهر به تغییر هویت در جهت هم‌رنگی با شرایط موجود است و از نظر اسطوره‌شناختی زمانی رخ می‌دهد که یک شخصیت اسطوره‌ای در پی انجام کاری است. در حالی که با هویت راستین خود از عهدهٔ انجام آن بر نمی‌آید، پس هویتی دیگر اختیار می‌کند. اکنون باید افزود که اگر شرایط فرهنگی موجود چنان است که فرد را از همین راه به دگردیسی مداوم سوق می‌دهد، خودآگاه فرد با هویت راستین خود از عهدهٔ انجام فعالیت‌های دلخواه خود بر نمی‌آید و از این راه هر دم به تغییر هویت یا حداقل تظاهر به آن تمایل یافته یا مجبور می‌شود، قابل‌انتظار است که ناخودآگاه او دچار نوعی از عقدهٔ فرهنگی شود که در بنیان خود بر اثر پروتئوس بنیاد دارد. نکتهٔ آخر در این خصوص اینکه، استقبال بی‌نظیر از بارباپایا در اواخر قرن بیستم و تمایل بی‌نظیر همگان به حضور در فضای مجازی در اوایل قرن بیست‌ویکم، از نحوی ابتلای عمومی به عقدهٔ فرهنگی مذکور حکایت می‌کند.

نتیجه

در یونان باستان تا اثر پروتئوس در فضای مجازی قرن بیست‌ویکم در تمامی جهان به‌راحتی پی گرفت. استقبال بی‌نظیر از بارباپایا از سوی مخاطبان در اواخر قرن بیستم به همراه اقتباس از آن در جهت خلق آثاری از همین دست در انواع هنری متفاوت از سوی هنرمندان متعدد و تمایل بی‌نظیر همگان به حضور در فضای مجازی در اوایل قرن بیست‌ویکم، از نحوی ابتلای عمومی به عقدهٔ فرهنگی مذکور حکایت می‌کند. به عبارت دیگر، به نظر می‌رسد شرایط فرهنگی حاکم بر عصر حاضر، خودآگاه افراد را از انجام فعالیت‌های دلخواه خویش با هویت راستین خودشان باز می‌دارد تا ناخودآگاه این افراد آنان را به تغییر هویت یا حداقل تظاهر به آن سوق دهد، ثمرهٔ این فرایند نزد هنرمندان خلاق نظیر آنت و تالس در خلق اثری چون بارباپایا متجلی می‌شود، درحالی‌که نزد غیرهنرمندان به حضور در فضای مجازی با هویت‌های کاذب منجر می‌شود.

بنابر تحلیلی که با بهره‌مندی از اسطوره‌کاوی فرهنگی از انیمیشن بارباپایا به فعلیت رسید، اکنون به تحقیق می‌توان گفت که آنت تیسون و تالس تیلور به واقع هنرمندان خلاق هستند، بن‌مایهٔ روان‌اسطوره‌شناختی پس‌پشت اثر بی‌نظیر این دو یعنی انیمیشن بارباپایا همانا دگردیسی است، مناسبت آنان به این بن‌مایه تداوم آن است و این مناسبت به دگردیسی را در اساطیر فرهنگ غربی-فرهنگی که اثر مدنظر درون آن خلق شده است- می‌توان نزد پروتئوس پی گرفت، زیرا خویش‌کاری او دگردیسی مداوم است و این نوع یا نحو از دگردیسی دال بر عقدهٔ فرهنگی کهنی است که سابقهٔ آن پهلو به پهلو تاریخ بشریت می‌ساید: در طول تاریخ و عرض جغرافیا در هر جامعه‌ای که شرایط فرهنگی آن خودآگاه افراد را از انجام فعالیت‌های دلخواه خویش با هویت راستین خودشان باز می‌دارد، ناخودآگاه این افراد آنان را به تغییر هویت یا حداقل تظاهر به آن سوق می‌دهد؛ آثار این مهم را می‌توان از اسطورهٔ پروتئوس

پی‌نوشت‌ها

7. Character.

۸. برای مطالعهٔ بیشتر ر. ک. Rougemont, Denis de (1945). Les: Personnes du Drame. Paris: La Baconnière.

9. Les mythes de l'amour.

10. Cathares.

11. Catharsis.

۱۲. برای مطالعهٔ بیشتر ر. ک.؛ عوض‌پور، بهروز و سهند محمدی خبازان و ساینه محمدی خبازان (۱۳۹۷). روان‌اسطوره‌شناسی؛ فرهنگ روان‌رنجوری‌های اسطوره‌ای. تهران: انتشارات سخن (فصل کاتارسیس).

1. Culturelle Mythanalyse.

2. Denis de Rougemont(1906-1985).

3. Personalism.

4. Personne.

5. Coexistence.

۶. برای مطالعهٔ بیشتر ر. ک.؛ Rougemont, Denis de. (1934) . Définition de la personne. Esprit: Vol. 27, décembre.



تهران: نشر نشانه.

ستاری، جلال (۱۳۷۰)، *جان‌های آشنا*. تهران: توس.

عوض‌پور، بهروز؛ محمدی‌خبازان، سهند؛ محمدی‌خبازان، ساینه (۱۳۹۷)، *روان‌اسطوره‌شناسی: فرهنگ روان‌رنجوری‌های اسطوره‌ای*. تهران: انتشارات سخن.

عوض‌پور، بهروز؛ محمدی‌خبازان، سهند؛ محمدی‌خبازان، ساینه (۱۳۹۹)، *روان‌اسطوره‌شناسی هنری*. تهران: انتشارات سخن.

هومر (۱۳۸۷)، *ایلیاد و اودیسه*، ترجمه سعید نفیسی. تهران: نشر هرمس.

Casonato, Camilla, (2017), *Images for Little Architects. Architecture and Architectural Drawing in Children's Books and Comics: An Interesting Case Study*. Presented at the International and interdisciplinary conference IMAGINI? Image and Imagination between representation, communication, education and psychology, Brixen, Italy, 27–28 November 2017.

Flaceliere, R, (1960), *L'Amour en Grece*. Paris: Dunod.

Freud, S, (1985), *The Complete Letters of Sigmund Freud to Wilhelm Fliess, 1887-1904*. Trans. And ed. by Jeffrey Moussaieff Masson. Press of Harvard University Press: Cambridge.

Freud, Sigmund & Breuer, Josef, (1957), *Studies On Hysteria. James strachey*. New York: Basic books.

Herodotus, (1996), *Histories*. George Rawlinson. Wordsworth Editions.

Jung, Carl, (2015), *Collected Works of C.G. Jung: The First Complete English Edition of the Works of C.G. Jung*. Routledge.

Delcroix, Olivier, (2015), *Les Barbapapa pleurent la mort de l'un de leurs créateurs*, Le Figaro, 2 March.

Rougemont, Denis de, (1972), *les mythe de l'amour*. Paris: Dunod.

Rougemont, Denis de, (1934), *Définition de la personne*. Esprit: Vol. 27, décembre.

Rougemont, Denis de, (1945), *Les Personnes du Drame*. Paris: La Baconnière.

Rougemont, Denis de, (1961), *L'amour et l'Occident*. Paris: Dunod.

Smith, William, (1870), *Dictionary of Greek and Roman biography and mythology*. Vol I, II, III. Boston, Little, Brown, And company

Tison, Annette and Taylor, Talus, (1970), *Barbapapa*. Weekly reader Children's Book Club Presents.

Yee, Nick & Bailenson, Jeremy, (2007), *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*. Human Communication Research. 33: 271–90

Yee, Nick, Bailenson, J. N. & Ducheneaut, N, (2009), *The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior*. Communication Research. 36 (2): 285–312.

13. Transmigration des ames.

14. metempsychose.

۱۵. برای مطالعه بیشتر ر. ک.؛ Flaceliere, R. (1960). *L'Amour en Grece*. Paris : Dunod

۱۶. برای مطالعه بیشتر ر. ک.؛ ستاری، جلال (۱۳۷۰)، *جان‌های آشنا*. تهران: توس (فصل‌های ۴ و ۵ و ۶ و ۷).

17. Troubadours.

۱۸. برای مطالعه بیشتر ر. ک.؛ Rougemont, Denis de (1961). *L'amour et l'Occident*. Paris : Dunod (livre II: Les origines religieuses du mythe, 6. *L'amour courtois : Troubadours et Cathares*).

19. Amour et occident.

۲۰. برای مطالعه بیشتر ر. ک.؛ عوض‌پور، بهروز و سهند محمدی‌خبازان و ساینه محمدی‌خبازان (۱۳۹۹)، *روان‌اسطوره‌شناسی هنری*. تهران: انتشارات سخن (فصل نخست).

21. Narcissism

22. Sexomania.

23. Autophilie.

24. Masochism.

۲۵. برای مطالعه بیشتر ر. ک.؛ Rougemont, Denis de (1961). *L'amour et l'Occident*. Paris : Dunod (livre VII: *L'amour ac-tion ou de la Fidélité*).

۲۶. برای مطالعه بیشتر ر. ک.؛ عوض‌پور، بهروز و سهند محمدی‌خبازان و ساینه محمدی‌خبازان (۱۳۹۹)، *روان‌اسطوره‌شناسی هنری*. تهران: انتشارات سخن (فصل ششم).

27. Annette Tison

28. Talus Taylor

۲۹. برای مطالعه بیشتر ر. ک.؛ Delcroix, Olivier (2015). *Les Barbapapa pleurent la mort de l'un de leurs créateurs*, Le Figaro, 2 March

30. Francesco di Giorgio Martini.

۳۱. برای مطالعه بیشتر ر. ک.؛ Freud, S. (1985). *The Complete Letters of Sigmund Freud to Wilhelm Fliess, 1887-1904*. Trans. And ed. by Jeffrey Moussaieff Masson. Press of Harvard University Press: Cambridge

32. Psychomythology.

33. Metamorphosis.

34. Personification of the unconscious.

35. Psychopomp.

36. Proteus effect.

37. Self-representation.

۳۸. برای مطالعه بیشتر ر. ک.؛ Yee, Nick & Bailenson, Jer-emy. (2007). *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*. Human Communication Research. 33: 271–90 & Yee, Nick, Bailenson, J. N. & Ducheneaut, N. (2009). *The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior*. Communication Research. 36 (2): 285–312

فهرست منابع

روزمون، دنی دو (۱۳۹۴)، *اسطوره‌های عشق*. ترجمه جلال ستاری.